

**Zeitschrift:** Zürcher Illustrierte

**Band:** 13 (1937)

**Heft:** 22

**Rubrik:** Bridge

#### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 12.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# BRIDGE

Zuschriften sind an die Redaktion des Blattes zu richten; sie sollen mit dem Vermerk «Bridge-Ecke» versehen sein.

## Selbstunterricht.

Nachdem wir in den vorhergehenden Nummern das Reisen oder Bieten der Hand in seinen hauptsächlichsten Punkten behandelt haben, kommen wir nun zum

### Spielen der Hand.

Da ist in erster Linie zu unterscheiden zwischen dem Spiel mit dem «Dummy» oder Toten einerseits und dem Gegenspiel.

**Spiel mit dem Toten.** Wenn der Reiz- oder Bietprozeß zu Ende ist und der Gegenspieler zur Linken des «Declarers» oder Ansagers die erste Karte ausgespielt hat, so legt der Partner des Ansagers seine 13 Karten auf den Tisch. Man nennt dies den «Dummy» oder den Toten. Der betreffende Spieler hat mit wenigen Ausnahmen nicht in das Spiel einzutreten. Sein Partner, der das Spiel führt, spielt also eigentlich mit 26 Karten. Die Rechte des Toten beschränken sich darauf, seinen Partner oder auch die Gegner auf Regelverstöße, besonders aber auf Revokes aufmerksam zu machen.

Sobald die erste Karte ausgespielt und die Karten des «Dummy» auf den Tisch gelegt sind, wird sich der Ansager seinen Spielplan zurechtlegen. Für die Spieldurchführung besteht ein wesentlicher Unterschied darin, ob ein Farbkontrakt oder aber ohne Trumf gespielt wird.

Das Ohne Trumf-Spiel. Hier wird der Ansager, sobald er den ersten Stich gemacht hat, darauf bedacht sein, seine beste Farbe zu spielen. Die beste Farbe ist gewöhnlich die längste. Hat er eine Fünferfarbe mit z. B. A K D X X, so wird er einfach die hohen Karten der in Frage stehenden Farbe abspielen, in der Hoffnung, daß die Farbe bei den Gegnern normal verteilt ist und daß auch die beiden kleinen Karten hoch werden und zwei Stiche erzielen. Hat er hingegen eine Länge ohne Toppkarten, also z. B. D B 10 X X, so wird er versuchen, raschmöglichst 3 Stiche in dieser Farbe zu etablieren, indem er jedesmal, wenn er am Stich ist, von dieser Länge spielt.

Hat der Ansager eine durchlöcherte Farbe mit 4 oder 5 Karten, also z. B. A D 10 8 5, so wird er ebenfalls versuchen, möglichst viele Stiche in der betreffenden Farbe zu etablieren und zwar indem er die nötigen Impassen auf Buben und König macht. Wann und wie die Impassen zu machen sind, werden wir in einer späteren Nummer speziell erklären.

**Der Farb-Kontrakt.** Derselbe ist im allgemeinen schwieriger zu spielen als das Spiel in Ohne Trumf. Grundsätzlich ist besonders den Anfängern zu empfehlen, möglichst rasch die gegnerischen Trümpe herauszuziehen, da sonst die

## ZÜRCHER ILLUSTRIERTE

Gefahr besteht, daß hohe Karten in anderen Farben durch die Gegner getrumpft werden. Selbstredend sind auch im Farbkontrakt die nötigen Impassen zu machen.

Hat der Ansager auf den Tisch eine Chicane oder ein Single, so wird er nicht sofort Trumf ziehen, sondern im Gegenteil versuchen, auf dem Tisch eine oder zwei Karten derjenigen Farbe, in der sich die Chicane oder das Single befindet, zu trumphen.

### Schweiz. Meisterschaft für Vierer-Mannschaften.

Es sind bisher folgende Vorentscheidungen in der deutschen Schweiz gefallen: Der Bridge-Club Arau hat sowohl gegen den Bridge-Cercle Zürich als auch gegen das Team Béguin Zürich fair play erklärt, nachdem er gegen die Berner Kombination eine Niederlage erlitten hatte. Diese letztere, bestehend aus den Herren Conté—von Tscharner, Graf de Zurich—Reynold, die übrigens die Schweiz an den diesjährigen Weltmeisterschaften in Budapest vertreten, ist ebenfalls aus der Konkurrenz ausgeschieden. Die Berner haben nämlich zwei etwas überraschende Niederlagen erlitten und zwar sowohl gegen den Team Béguin Zürich (Béguin—Besse, Frau Fructe—Dr. Rüters) als auch gegen den Bridge-Cercle Zürich (Lafontaine—Wehrli, Frau Dr. Lesch—Mumenthaler). Die Entscheidung für die deutsche Schweiz liegt nun zwischen diesen beiden letzten genannten Mannschaften.

Eine Hand aus dem Bridge-Wettkampf Bern—Bridge-Cercle Zürich, die den Ausgang entscheidend beeinflußt hat.

<p>♠ 10 X ♥ B X X ♦ D, B X X X X ♣ X X</p>	<p>West Nord</p>	<p>♠ K, D, B, 9 ♥ A, D, 9 ♦ (Teiler) ♦ X ♣ K, D, 9 X X</p>
--	----------------------	--

Ost	Süd	West	Nord
(Graf de Zurich)	(Wehrli)	(Reynold)	(Lafontaine)
1 Treff	1 Pik	päst	1 Ohne Trumf
2 Treff	2 Herz	3 Karo	päst
3 Ohne Trumf	kontra	4 Karo	päst
	kontra	päst	päst

Die Ansage von 3-Karo durch West ist ziemlich optimistisch, nachdem Ost durch minimale Wiederholung der erzielten Farbe (Treff) keine allzu starke Hand gezeigt hat, während anderseits Süd 2 Farben ansagt, was erwelche Stärke bedeutet. West fällt 4 mal, indem Nord Treff As und Trumf König macht und außerdem 2 Pik mit Trumf 10 und klein Trumf

sticht. Süd trumpft einmal Treff und macht zudem Pik As und Trumf As. Bei gutem Gegenspiel muß West sogar 5 mal fallen, indem Süd noch den Herz König machen muß.

Das vorstehende Beispiel zeigt wieder einmal mit aller Deutlichkeit, wie gefährlich es ist, mit einer Hand ohne Toppwerte eine Ansage zu machen und dann erst noch beim Stand 3.

### Lizitier-Aufgabe Nr. 16.

Wie soll nachstehende Hand durch Nord weiter gereizt werden?

Nord	Süd
1 Herz	3 Karo
3 Ohne Trumf	4 Pik
?	?

Nord hält ♠ X X X ♠ A, K X X ♠ B X X ♠ C A, 10 X X Was soll Nord nach 4 Pik von Süd ansagen?

### Lösung von Lizitier-Aufgabe Nr. 15.

Nord	Süd	Mit Asking bid:
1 Treff	2 Karo	1 Treff 4 Karo
2 Ohne Trumf	4 Ohne Trumf	4 Ohne Trumf 7 Treff
5 Ohne Trumf	7 Treff	

### Lösung zu Problem Nr. 3.

Süd ist am Spiel. Nord—Süd müssen 5 von 9 Stichen machen. Süd West Nord Ost

1. Stich Herz 4	Herz 6	Herz 9	Herz 2
2. « Pik 6	Pik 9	Pik 2	Pik 4
3. « Treff 9	Treff 2	Treff 4	Treff 6
4. « Pik 10	Pik 3	Herz 3	Pik 5
5. « Karo 2	Karo 4	Karo 10	beliebig
		Karo 6	

und Nord—Süd müssen noch einen Stich machen oder

3. Stich Treff 9	Treff 2	Treff 4	Treff 10
4. « Karo 2	Karo 4	Karo 6	Karo 9
5. « Treff 3	Pik 3	Treff 8	Treff 6
6. « Herz 5	Karo 5	Karo 10	Karo 3
7. « Herz 8	beliebig	Treff 5	Treff 7

und Süd macht die beiden letzten Stiche.

Wenn auf Stich 2 Ost Pik 8 spielt, dann:

2. Stich Pik 10	Pik 3	Pik 2	Pik 8
3. « Pik 6	Pik 9	Herz 3	Pik 4
4. « Herz 5	Herz 10	Treff 4	Pik 5
5. « Karo 2	Karo 4	Karo 6	Karo 9
6. « Pik 6	Karo 5	Karo 6	Pik 5

und Nord—Süd machen 3 weitere Stiche.

Wenn im ersten Stich West Herz 10 spielt, dann:

1. Stich Herz 4	Herz 10	Herz 3	Herz 2
2. « Karo 2	Karo 4	Karo 10	Karo 3
3. « Herz 5	Herz 6	Herz 9	Pik 4
4. « Treff 3	Treff 2	Treff 4	Treff 6
5. « Pik 6	Karo 5	Karo 6	Karo 9

und Nord—Süd machen 2 weitere Stiche.

**FLIT**  
tötet  
Motten  
*Schneller!*



### Annahmeschlüssel

für Inserate, Korrekturen,  
Umdispositionen usw. 13  
Tage vor Erscheinen einer  
Nummer jeweils Samstag  
früh. Bei Lieferung von  
Korrekturblättern benötigen  
wir die Druck-Unterlagen  
fünf Tage früher.  
**CONZET & HUBER**  
INSERATEN-ABTEILUNG

*Gerade Blondhaar  
nicht-alkalisch waschen!*

Im Frisier-Salon  
verlangen Sie Haarwäsche  
mit „ÖNALKALI“, dem  
konzentrierten „Schwarz-  
kopf-Extra“, seifenfrei und  
nicht-alkalisch.

Gleich gebrauchs-  
fertig und praktisch  
ist das flüssige,  
ebenfalls seifenfrei  
und nicht-alkalisch.  
**SCHWARZKOPF  
EXTRA-BLOND „FLÜSSIG“**  
für blondes Haar  
**EXTRA-MILD „FLÜSSIG“**  
für jedes Haar  
Erhältlich in großen und  
kleinen Flaschen!

Das ist für dieses empfindliche Haar be-  
sonders wichtig, und darum nehmen Millionen  
Blondinen zur Haarwäsche das milde, seifen-  
freie Schwarzkopf „Extra-Blond“. Es ist auf die  
Eigentümlichkeiten zarten Blondhaares abge-  
stimmt, schützt vor dem Dunklerwerden und  
bildet keinen Kalkglanz unbehindert zur Geltung!  
Nachgedunkeltes Haar erhält bei Be-  
nutzung des beigelegten Blondverstärkers  
seinen ursprünglichen Blondton zurück.

Außer Schwarzkopf „Extra-Blond“ gibt  
es noch „Extra-Mild“ für jedes Haar sowie  
„Extra-Zart“ mit Kräuterbad für zartes Kinder-  
haar und auch gegen Schuppen und Schimmeln.

## SCHWARZKOPF EXTRA-BLOND

seifenfreie, nicht-alkalische Haarpflege

DOETSCH, GRETER & CIE. A.-G., BASEL

COUPON: No. 89 An die Paidol-Fabrik, St. Gallen O.  
Senden Sie mir bitte Ihr Rezeptbüchlein.  
Name \_\_\_\_\_  
Strasse \_\_\_\_\_  
Ort \_\_\_\_\_